

## بررسی ویژگی های روان سنجی پرسشنامه ویژگی شخصیتی بازیگوشی روان شناختی

فضل الله حسونند<sup>۱</sup>، عزت اله قدم پور<sup>۲</sup>

تاریخ دریافت: ۹۹/۰۲/۱۶

تاریخ پذیرش: ۹۹/۰۴/۰۲

### چکیده

پژوهش پیش رو با هدف بررسی ویژگی های روان سنجی پرسشنامه ویژگی شخصیتی بازیگوشی روان شناختی انجام شده است. جامعه آماری شامل کلیه دانش آموزان مدارس متوسطه شهرستان پلدختر در سال ۹۷-۱۳۹۶ بود (۳۹۹۰ نفر). بر اساس جدول کرجسی و مورگان، نمونه ای برابر با ۳۵۰ بر اساس روش تصادفی چندمرحله ای انتخاب شد. ابزار گردآوری داده ها شامل پرسشنامه بازیگوشی روان شناختی شن و همکاران (۲۰۱۴) و شادکامی آکسفورد بود. برای تحلیل داده ها از همبستگی پیرسون، کرویت بارتلت، تحلیل عاملی اکتشافی و تأییدی استفاده شد. در بخش یافته ها، پایایی پرسشنامه بر اساس آلفای کرونباخ برابر با ۰/۹۳ محاسبه شد. همبستگی بازیگوشی روان شناختی و شادمانی برابر با ۰/۴۲ بود. تحلیل عاملی اکتشافی نشان داد که بعد باورها فاقد اعتبار بود. تحلیل عاملی تأییدی نشان داد که پرسش های ابعاد آغازگری، واکنش پذیری، انعطاف پذیری و خودکاری بار عاملی مناسبی دارند. شاخص های برازش روان شناختی با اندازه گیری چهار بعد آغازگری، واکنش پذیری، انعطاف پذیری و خودکاری، ابزاری مناسب برای تعیین میزان برخورداری افراد از این ویژگی شخصیتی است.

واژگان کلیدی: بازیگوشی روان شناختی، ویژگی های روان سنجی، ویژگی شخصیتی.

۱. دانشجوی دوره دکتری، روان شناسی تربیتی، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران (نویسنده مسئول)

fazl.hasanvand@gmail.com

۲. دانشیار، گروه روان شناسی تربیتی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه لرستان، خرم آباد، ایران

ghadampour.e@lu.ac.ir

## مقدمه

در ذهن بسیاری از افراد جامعه و حتی پژوهشگران حوزه روان‌شناختی، مفهوم بازیگوشی تنها به کودکان نسبت داده می‌شود. به همین سبب، در دهه‌های گذشته، به جزء در برخی موارد استثنایی، مطالعه بازیگوشی در سنین بزرگسالی (نوجوانی، جوانی و حتی پیری) در مرکز توجه روان‌شناسان قرار نگرفته است؛ در حالی که تحقیقات فراوانی در گستره‌ی سنی کودکی انجام گرفته است. این در حالی است که حوزه نظری از این موضوع پشتیبانی می‌کند که بازیگوشی در میان افراد بزرگتر مانند بزرگسالان هم قابل پیگیری است (پرویر<sup>۱</sup>، ۲۰۱۷). پرویر (۲۰۱۴) دریافت که بزرگسالان می‌توانند از طیف گسترده‌ای از سودمندی‌های بازیگوشی در زندگی روزمره (در محل کار و زندگی خصوصی) بهره ببرند و به همین سبب، این ویژگی شخصیتی شایسته‌ی بازنگری در تعریف و گسترش حوزه پژوهش و مطالعه درباره‌ی آن در گستره‌ی بزرگسالی است.

درباره‌ی چگونگی تعریف بازیگوشی<sup>۲</sup> روان‌شناختی بزرگسالان به‌عنوان یک ویژگی شخصیتی توافق کلی وجود ندارد (چراغیان، امرایی، حیدری و آریا، ۱۳۹۵) و هر یک از اندیشمندان به گونه‌ای خاص آن را توصیف نموده است. برای نمونه، نورمن<sup>۳</sup> (۱۹۶۷)؛ به نقل از پرویر، (۲۰۱۷) بازیگوشی را به‌عنوان یک مجموعه از ویژگی‌های توصیفی مانند تکانش‌گری<sup>۴</sup>، بی‌پروایی<sup>۵</sup> و لودگی<sup>۶</sup> بیان می‌نماید. فردریکسون (۲۰۰۱) این سازه را به‌عنوان یک ویژگی شخصیتی توصیف می‌کند که در بزرگسالان می‌تواند کسب و تجربه‌ی پیامدهای روان‌شناختی مثبت را آسان سازد. گلدبرگ و روسولک<sup>۷</sup> (۱۹۹۴)؛ به نقل از پرویر، (۲۰۱۷) بازیگوشی را به‌عنوان صفاتی پیوندیافته با ویژگی برونگرایی<sup>۸</sup> توصیف می‌کنند. بارنت<sup>۹</sup> (۲۰۰۷) در مطالعه‌ای بر روی نوجوانان، بازیگوشی را به‌عنوان موقعیتی

1. Prayer
2. playfulness
3. Norman
4. impulsive
- 57carefree
6. zany
7. Goldberg and Rosolack
8. extroversion
9. Barnett

تعریف می‌کند که افراد برای خود (و شاید دیگران) به صورت شاد و همراه با شوخ‌طبعی و سرگرم‌کنندگی به وجود می‌آورند. پترسون و سلیگمن<sup>۱</sup> (۲۰۰۴)، بازیگوشی (هم‌معنا با شوخ‌طبعی) را به‌عنوان توان و قدرت شخصیت افراد در یک فضیلت برتر<sup>۲</sup> (یعنی استفاده از شوخ‌طبعی) / بازیگوشی برای ایجاد ارتباط با جهان بزرگتر و ارائه معنا) تعریف می‌کنند.

بررسی پیشینه‌ی نظری متغیر بازیگوشی نشان می‌دهد که پژوهشگران مختلف، هر کدام به شیوه‌ای تلاش کرده‌اند تا مؤلفه‌های زیربنایی این مفهوم را شناسایی نمایند. برای نمونه، کتل<sup>۳</sup> (۱۹۵۰؛ به نقل از پرویر، ۲۰۱۷) در چارچوب توصیف خود از شخصیت، بازیگوشی را در قالب دو مفهوم اصلی (نخست، مفهوم سختگیری، تفکر و ثبات در برابر بازیگوشی، تغییرپذیری، حماقت و دوم، مفهوم شیفتگی و بازیگوشی در برابر رعایت قواعد رفتاری) تعریف می‌کند. بارنت (۲۰۰۷) چهار بعد مهم برای بازیگوشی شناسایی کرده است: گروه‌جویی<sup>۴</sup> (شاد، خوشحال، دوستانه و اجتماعی بودن)، انعطاف‌پذیری یا نابازدارندگی<sup>۵</sup> (تکانشگری، غیرقابل‌پیش‌بینی بودن و ماجراجویی)، طنزآمیزی<sup>۶</sup> (دلچسب بازی کردن، بذله‌گویی، خنده‌رویی و شوخ‌طبعی) و پویایی<sup>۷</sup> (فعال و پرنرژی بودن). در سال ۲۰۱۱، بارنت این نکته‌ی جدید را بر تعریف خود می‌افزاید که افراد بازیگوش می‌توانند به وسیله دستکاری ذهنی و خلاقانه، تقریباً هر موقعیتی را به یک وضعیت سرگرم‌کننده و شادی‌آور تبدیل کنند. پرویر (۲۰۱۴) در یک تحلیل زبان‌شناختی، زیربنای مفهوم بازیگوشی را مبتنی بر یک تبیین پنج‌عاملی این گونه بیان می‌کند: شاد و خوشحال بودن<sup>۸</sup>، تنوع‌طلبی<sup>۹</sup>، خلاقیت‌طلبی<sup>۱۰</sup>، ذهن‌گرایی<sup>۱۱</sup> و تکانشگری. پرویر (۲۰۱۵) بر اساس مرور ادبیات نظری و ترکیب رویکردهای مختلف در مطالعه بازیگوشی بزرگسالان یک مدل ساختاری جدید از بازیگوشی را پیشنهاد کرده است که شامل چهار عنصر است:

1. Peterson & Seligman
2. virtue of transcendence
3. Cattell
4. gregarious
5. uninhibited
6. comedic
7. dynamic
8. cheerful-engaged
9. whimsical
10. creative-loving
11. intellectual

نخست، دگرگرایی<sup>۱</sup> (یعنی لذت بردن از بازی با دیگران، استفاده از بازیگوشی برای ایجاد روابط اجتماعی جالب‌تر و یا کاهش تنش در روابط با افراد دیگر). دوم، سرزندگی و نشاط<sup>۲</sup> (نگرش به زندگی به‌عنوان یک بازی و نگران نبودن در مورد پیامدهای آینده رفتار خود، میل به بداهه‌پردازی، اختصاص دادن وقت مناسب به صورت روزانه برای بازی کردن). سوم، ذهن‌گرایی (تمایل برای بازی کردن با ایده‌ها و افکار، علاقه به فکر کردن و حل مشکلات خود، فکر کردن و تلاش برای یافتن راه‌حل‌های مختلف برای یک مشکل، ترجیح دادن پیچیدگی به سادگی). چهارم، تنوع‌طلبی (پیدا کردن تفریح در موقعیت‌های ناآشنا، هوس داشتن برای لذت بردن از چیزهای ناآشنا، یافتن چیزهای سرگرم‌کننده در موقعیت‌های گوناگون روزانه برای خود یا در تعامل با دیگران). روی هم رفته، پرویر (۲۰۱۵) در یک توصیف کامل، بازیگوشی را این‌گونه تعریف می‌کند:

"یک متغیر متمایزکننده‌ی فردی است که به شخص این امکان را می‌دهد که ذهن خود را در موقعیت‌های روزانه به گونه‌ای سرگرم‌کننده، جالب و محرک تنظیم نماید. افرادی که بهره بیشتری از این ویژگی دارند، موقعیت‌هایی را جستجو می‌کنند که بتوانند از راه بازی با دیگران تعامل برقرار نمایند. این افراد حتی می‌توانند در موقعیت‌های دشوار و تعاملی از این ویژگی خود در جهت برطرف نمودن فشارها بهره بگیرند. در نهایت، این متغیر بر ترجیح موضوعات، اهداف و فعالیت‌های پیچیده نسبت به ساده اشاره دارد."

افزون بر گستره‌ی نظریه‌پردازی، در پژوهش‌هایی که در زمینه‌ی شخصیت نیز انجام شده است، بازیگوشی بزرگسالان تا اندازه زیادی نادیده گرفته شده و تنها در پژوهش‌های اندکی مورد توجه بوده است و البته، این بی‌توجهی در کشور ما شایان‌تر بوده است. از سوی دیگر، شواهد تازه نشان می‌دهد که برخی افراد استعداد بیشتری در تفریح و بازی نسبت به دیگران دارند، که ریشه در شخصیت دارد (بارنت، ۲۰۰۷؛ به نقل از چراغیان و همکاران، ۱۳۹۵)؛ در همین راستا، پژوهش‌های تجربی نشان داده‌اند که بازیگوشی می‌تواند به‌عنوان یک ویژگی شخصیتی در نظر گرفته شود (بارنت، ۲۰۱۱)؛ که در گذر زمان نسبتاً پایدار است (یگار، کاپلمن، مپلس، پریبوتوک<sup>۳</sup>، ۱۹۹۷؛ به نقل از چراغیان و همکاران،

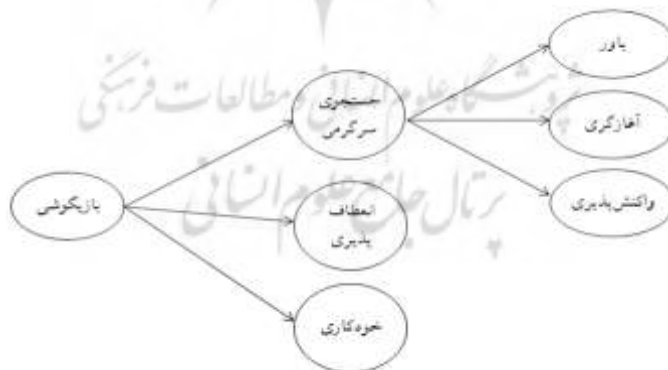
- 
1. other-directed
  2. lighthearted
  3. Yager, Kappelman, Maples, & Prybutok

(۱۳۹۵). افزون بر این، از جهت نظری و تجربی، بررسی بازیگوشی در بزرگسالان سودمند به نظر می‌رسد، زیرا دارای پیوندی مبرهن با کارکردهای مثبت روان‌شناختی (پرویر، ۲۰۱۱) مانند انگیزش درونی، صفات کلامی و بیانی (بوزینولس و بوزینولس<sup>۱</sup>، ۱۹۹۹؛ به نقل از چراغیان و همکاران، ۱۳۹۵)، کیفیت زندگی، خلاقیت، نگرش مثبت نسبت به محیط کار (یو، وو، چن و لین<sup>۲</sup>، ۲۰۰۷)، شوخ طبعی (پترسون و سلیگمن، ۲۰۰۴)، هوش بالا و معنویت (پرویر و راش<sup>۳</sup>، ۲۰۱۱)، مهارت‌های مقابله با فشار روانی و پیشرفت تحصیلی بالا (پرویر، ۲۰۱۱) است. همچنین، در میان نوجوانان، به سبب قرار گرفتن در دوره‌ای همراه با استرس‌های زیاد که عموماً ناشی از تغییرات سریع جسمانی، شناختی و اجتماعی است، عدم توجه به ویژگی‌های شخصیتی توانمندساز مانند بازیگوشی روان‌شناختی می‌تواند اثرات سوئی بر کارآمدی و شکوفایی استعدادها و شکل‌گیری شخصیت آنان داشته باشد (زارعی منوجان، حسین‌چاری، جوکار و شیخ‌الاسلامی، ۱۳۹۹).

بر همین اساس، ضرورت ساخت ابزارهایی دقیق برای شناسایی میزان بازیگوشی روان‌شناختی به‌عنوان یک ویژگی شخصیتی ضروری به نظر می‌رسد. در این راستا، مگنسون و بارنت<sup>۴</sup> (۲۰۱۳)، پرویر و رودن<sup>۵</sup> (۲۰۱۳) و کیان و یارنال<sup>۶</sup> (۲۰۱۱) با استفاده از ابعاد مشخص شده توسط بارنت (۲۰۰۷)، مقیاس بازیگوشی برای افراد جوان<sup>۷</sup> را ارائه کردند و این مقیاس تا اندازه‌ای با موفقیت مورد استفاده قرار گرفت. پرویر و رودن (۲۰۱۳) این گونه استدلال می‌کنند که باید ارتباط و همپوشانی شاد بودن به‌عنوان یک مولفه‌ی اساسی بهزیستی روان‌شناختی با بازیگوشی مورد توجه قرار گیرد. پرویر و جهل<sup>۸</sup> (۲۰۱۳) یک پرسشنامه بازیگوشی ۱۷ پرسشی را بر اساس تحلیل عاملی ارائه کرده و بر پنج بعد شوخ طبعی، شاد بودن - انعطاف، بیان‌گری، برون‌گرایی و ذهن‌گرایی - خلاقیت تأکید نمودند. تحلیل‌های بعدی نشان داد که عامل شاد بودن - انعطاف (برون‌گرایی و ثبات احساسی) و عامل بیان‌گری (برون‌گرا) دارای همپوشانی بسیار نیرومند با ویژگی‌های

1. Bozionelos and Bozionelos
2. Yu, Wu, Chen & Lin
3. Proyer & Ruch
4. Magnusson & Barnett
5. Proyer & Rodden
6. Qian & Yanal
7. playfulness scale for young adults (PSYA)
8. Proyer and Jehle

شخصیتی گسترده‌تر هستند؛ که نشان‌دهنده سوگیری در طراحی ابزارهای موجود برای اندازه‌گیری صفاتی مانند برون‌گرایی و ثبات احساسی است (پرویر و راش، ۲۰۱۱). پرسشنامه بازیگوشی روان‌شناختی شن و همکاران (۲۰۱۴) یکی از ابزارهای اندازه‌گیری بازیگوشی روان‌شناختی است که تلاش می‌کند زیربنای این ویژگی شخصیتی را به طور جامع تبیین نماید. بر اساس مدل مشاهده‌شده در شکل ۱، شن و همکاران (۲۰۱۴) یک مدل مفهومی سلسله‌مراتبی از بازیگوشی ارائه کرده‌اند که دارای سه بعد انگیزش جستجوی سرگرمی (با سه مؤلفه‌ی باور، آغازگری و واکنش‌پذیری)، انعطاف‌پذیری (نابازدارندگی) و خودکاری<sup>۱</sup> است. بعد جستجوی سرگرمی، توانایی‌ی رهایی از محدودیت‌هایی است که منجر به یک حالت روانی آزاد و گرایش ذهنی به پاسخ فوری با کمترین احتیاط به موقعیت‌ها می‌شود. این انگیزه دارای سه مؤلفه‌ی باور درباره سرگرمی (اعتقاد به ارزش سرگرمی در زندگی)، ابتکار (ایجاد فعالانه‌ی کارهای سرگرم‌کننده) و واکنش‌پذیری (پاسخگو بودن به محرک‌های سرگرم‌کننده) است. انعطاف‌پذیری به پیروی از قواعد اجتماعی، عدم توجه به پیامدهای کارها و بی‌پروایی در انجام کارهای شوخ‌طبعانه اشاره دارد که به واسطه آن افراد می‌توانند در رویارویی با شرایط ناگوار به سازگاری و پیامدهای مثبت دست پیدا کنند (عظیمی، یزدخواستی، ابراهیمی و مرآئی، ۱۳۹۹). خودکاری، به عمل بر اساس تحریک‌های لحظه‌ای، کارهای بدون برنامه، پیروی از اندیشه‌های لحظه‌ای و غیر برنامه‌ریزی شده و احساسات ناگهانی گفته می‌شود (شن و همکاران، ۲۰۱۴).



شکل ۱. مدل مفهومی ابعاد پرسشنامه‌ی بازیگوشی روان‌شناختی

## 1. spontaneity

این ابزار اندازه‌گیری بازیگوشی روان‌شناختی، گرایش فرد برای انجام سرگرمی‌های خودآیند و قابل‌انعطاف را ارزیابی می‌نماید؛ که بر اساس یک دیدگاه آمیخته‌ی مبتنی بر سه رویکرد اصلی شخصیت، یعنی دیدگاه صفت‌گرایی، نظریه اجتماعی-شناختی و رویکرد تعامل‌گرایانه پایه‌گذاری شده است. در این مقیاس، بر دیدگاه شبکه‌ای تأکید می‌شود که برگرفته از نظریه شناختی اجتماعی است (پرویر، ۲۰۱۷). بر این اساس، پیشنهاد شده است که به جای توجه به یک فرد با ماهیت قیاس‌ناپذیر، یک صفت را که به طور مناسب‌تر می‌تواند ترکیبی نادر از ویژگی‌های شناختی درونی شده باشد (یعنی ویژگی‌هایی که اغلب در کنار یکدیگر می‌توانند نوع خاصی از رفتار را به وجود آورند) مورد توجه قرار داد. این دیدگاه بیان می‌دارد که یک صفت در حالی که می‌تواند یک صفت نامیده شود، اغلب می‌تواند ماهیتی چندوجهی داشته باشد. بر اساس آن چه بیان شد، پژوهش پیش‌رو با این هدف به انجام رسیده است که ویژگی‌های روان‌سنجی پرسشنامه بازیگوشی روان‌شناختی شن و همکاران (۲۰۱۴) را مورد بررسی قرار دهد و به این پرسش پاسخ دهد که آیا این پرسشنامه و ابعاد آن به منظور اندازه‌گیری سطح بازیگوشی روان‌شناختی در فرهنگ ایرانی از روایی و پایایی برخوردار است؟

## روش

این پژوهش از نظر هدف، از نوع کاربردی و از حیث ماهیت، توصیفی از نوع همبستگی است. جامعه‌ی آماری پژوهش شامل کلیه‌ی دانش‌آموزان دختر و پسر دبیرستان‌های شهرستان پلدختر در سال تحصیلی ۱۳۹۶-۹۷ بوده است که بر اساس آمار دریافتی از اداره آموزش و پرورش این شهرستان برابر با ۳۹۹۰ نفر بودند. از بین افراد جامعه، بر اساس جدول کرجسی و مورگان، ۳۵۰ نفر (۱۷۵ دختر و ۱۷۵ پسر) به‌عنوان حجم نمونه در نظر گرفته شد. نمونه‌گیری به شیوه‌ی تصادفی مرحله‌ای انجام شد؛ به این صورت که ابتدا فهرستی از تمام مدارس متوسطه دوره اول و دوم متوسطه شهرستان پلدختر تهیه شد و سپس با استفاده از روش تصادفی مرحله‌ای ۴۰ مدرسه انتخاب شد و از میان دانش‌آموزان این مدارس، تعداد ۳۵۰ نفر به‌عنوان حجم نمونه به صورت تصادفی انتخاب شد. جهت اجرای پژوهش، در ابتدا، به آزمودنی‌ها اطمینان داده شد که پاسخ به این پرسشنامه‌ها و نتایج آن‌ها صرفاً جنبه پژوهشی دارد و مربوط به ارزیابی و یا گزینش آن‌ها در دوره خاصی

نمی‌شود. سپس، برای تکمیل پرسشنامه‌ها توضیحات لازم داده شد و از ارائه هرگونه توضیحی که احتمال می‌رفت در پاسخ سوگیری ایجاد کند، خودداری شد. در نهایت، پس از اجرا، پاسخ‌ها در نسخه ۲۳ نرم‌افزار SPSS وارد شد و پس از آن، در نرم افزار LISREL 8.8، مدل‌سازی انجام گرفت. ملاک ورود افراد به پژوهش، داشتن رضایت کامل و حضور داوطلبانه و به تبع، دقت در پاسخ به پرسشنامه و ملاک خروج عدم دقت و سوگیری در پاسخ به پرسشنامه‌ها بود که در هنگام ورود داده‌ها مورد توجه قرار گرفت. جهت گردآوری داده‌ها از دو پرسشنامه‌ی زیر استفاده شد:

- بازیگوشی روان‌شناختی شن، چیک و زین (۲۰۱۴): این پرسشنامه در سال ۲۰۱۴ با ۱۹ پرسش ساخته شد که دارای پنج بعد است (خرده‌مقیاس باورها دارای ۲ پرسش، آغازگری دارای ۴ پرسش، واکنش‌پذیری دارای ۳ پرسش، انعطاف‌پذیری دارای ۵ پرسش و خودکاری دارای ۵ پرسش). مقیاس پاسخگویی به پرسش‌ها بر اساس طیف لیکرت از گزینه کاملاً موافقم تا کاملاً مخالفم طراحی شده است. میزان پایایی این پرسشنامه بر اساس ضریب آلفای کرونباخ برای سازه کلی بازیگوشی برابر با ۰/۸۷ و برای خرده‌مقیاس‌های آن از ۰/۶۸ تا ۰/۸۷ گزارش شده است. روایی محتوایی (صوری) این پرسشنامه توسط متخصصان مورد تأیید قرار گرفت و روایی سازه‌ی آن به وسیله‌ی تحلیل عاملی مرتبه دوم احراز شد. روایی همزمان این ابزار از راه بررسی میزان همبستگی این پرسشنامه با مقیاس عمومی گرایش به بازی برابر با ۰/۵۹ و با مقیاس رفتار بازیگوشانه برابر با ۰/۵۵ به دست آمد (شن و همکاران، ۲۰۱۴).

- پرسشنامه شادکامی آکسفورد<sup>۱</sup> (۱۹۸۹): آرگایل، مارتین و گراسلند<sup>۲</sup> (۱۹۸۹)؛ به نقل از فورگاس و آینس<sup>۳</sup>، (۱۹۸۹) پرسشنامه شادکامی آکسفورد را با هدف سنجش شادکامی تهیه کردند. این پرسشنامه شامل ۲۹ گویه است که در هر گویه چهار جمله به‌عنوان مقیاس پاسخ‌گویی در نظر گرفته شده است. پایایی این ابزار بر اساس روش بازآزمایی برابر با ۰/۷۱ بود. علی‌پور، نوربالا، اثره‌ای و مطیعان (۱۳۷۹) آن را ترجمه و برای ایران هنجاریابی نمودند و پایایی آن را با استفاده از آلفای کرونباخ برابر با ۰/۹۳

- 
1. oxford Happiness Questionnaire
  2. Argyle, Martin & Grossland
  3. Forgas & Innes



گزارش کردند. هادی‌نژاد و زارعی (۱۳۸۸) پایایی این آزمون را با روش بازآزمایی برابر با ۰/۷۸ گزارش نمودند. بیانی (۱۳۸۵)، روایی این پرسشنامه را از راه همبستگی با پرسشنامه افسردگی بک به میزان ۰/۶۵- گزارش کرد. پایایی این پرسشنامه در پژوهش حاضر بر اساس ضریب آلفای کرونباخ برابر با ۰/۹۳ محاسبه شد.

### یافته‌ها

روایی پرسشنامه بازیگوشی روان‌شناختی ابتدا، با استفاده از روایی محتوایی و بر اساس دیدگاه چند تن از روان‌شناسان و متخصصین حوزه‌ی روان‌سنجی تأیید شد. روایی ملاکی این پرسشنامه بر اساس رابطه آن با پرسشنامه شادکامی آکسفورد بررسی شد که با استفاده از ضریب همبستگی پیرسون برابر با ۰/۴۲ به دست آمد و در سطح ۰/۰۰۱ معنادار بود. روایی سازه‌ی پرسشنامه بازیگوشی روان‌شناختی با استفاده از روش تحلیل آماری تحلیل عاملی اکتشافی و تحلیل عاملی تأییدی مرتبه اول و مرتبه دوم مورد بررسی قرار گرفت.

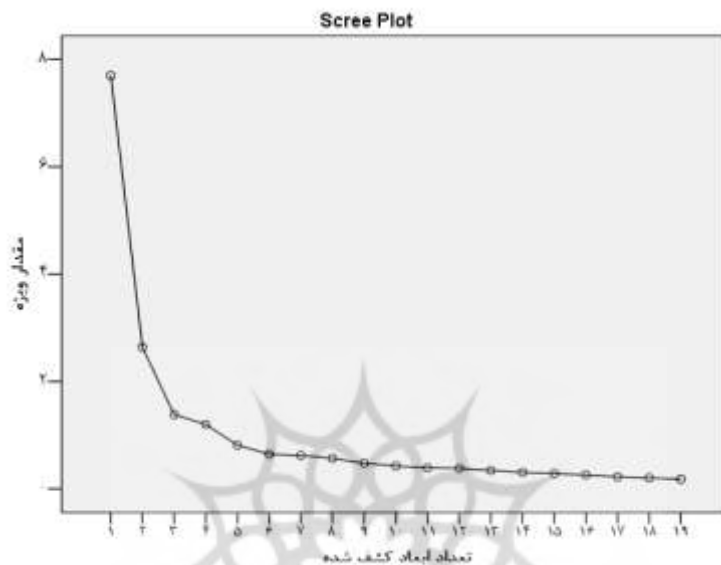
جدول ۱. آزمون کایر-میر-الکین و آزمون کرویت بارتلت

شاخص‌ها	مقادیر
آزمون کفایت حجم نمونه کایر-میر-الکین	۰/۹۰
آزمون کرویت بارتلت	۳۹۱۶/۴۶۶
درجه آزادی	۱۷۱
سطح معناداری	۰/۰۰۱

تحلیل عاملی اکتشافی بر روی پرسشنامه بازیگوشی روان‌شناختی با ۱۹ گویه انجام گرفت. نتایج اولیه‌ی تحلیل مؤلفه‌های اصلی در مورد این پرسشنامه نشان داد که مقدار کفایت نمونه‌گیری کایر-میر-الکین<sup>۱</sup> برابر با ۰/۹۰ و آزمون کرویت بارتلت<sup>۲</sup> برابر با ۳۹۱۶/۴۶۶ است که در سطح ۰/۰۰۱ معنادار است. بنابراین، با توجه به بالابودن مقدار KMO و معنادار بودن آزمون کرویت بارتلت، ماتریس همبستگی و حجم نمونه برای انجام تحلیل عاملی اکتشافی مناسب است. همچنین، میزان دترمینان<sup>۳</sup> محاسبه شده برابر با ۰/۰۰۷ است، و چون مقدار آن بیشتر از ۰/۰۰۱ است، تکیه بر نتایج تحلیل عاملی

1. Kaiser-Meyer-Okin
2. Bartlett's test of sphericity
3. determinant

اکتشافی مبرهن و منطقی است (حبیب‌پور و صفری شالی، ۱۳۹۰). در ادامه، ابعاد شناسایی شده در پرسشنامه، مقادیر ویژه و واریانس تبیین شده توسط هر بعد ارائه شده است.



شکل ۲. نمودار شن‌ریزه<sup>۱</sup> برای عوامل استخراج شده

بر اساس شکل ۲، نمودار شن‌ریزه نشان می‌دهد که چهار عامل در پرسشنامه بازیگوشی روان‌شناختی دارای مقدار ویژه بالاتر از ۱ هستند.

جدول ۲. شاخص واریانس و مقادیر ویژه

ردیف	مقادیر ویژه اولیه			ردیف	مقادیر ویژه اولیه		
	مقدار کل	درصد واریانس	درصد تجمعی		مقدار کل	درصد واریانس	درصد تجمعی
۱	۷/۷۰۱	۴۰/۵۳	۴۰/۵۳	۱۱	۰/۳۸۸	۲/۰۴	۸۸/۶۴
۲	۲/۶۳۵	۱۳/۸۷	۵۴/۴۰	۱۲	۰/۳۸۰	۲/۰۱	۹۰/۶۴
۳	۱/۳۸۲	۷/۲۷	۶۱/۶۷	۱۳	۰/۳۴۰	۱/۷۹	۹۲/۴۳
۴	۱/۱۹۸	۶/۳۰	۶۷/۹۸	۱۴	۰/۳۰۴	۱/۶۰	۹۴/۰۳
۵	۰/۸۱۰	۴/۲۶	۷۲/۲۴	۱۵	۰/۲۸۰	۱/۴۷	۹۵/۵۱

1-screep lot

۶	۰/۶۴۴	۳/۳۹	۷۵/۶۳	۱۶	۰/۲۵۷	۱/۳۵	۹۶/۸۶
۷	۰/۶۲۰	۳/۲۶	۷۸/۸۹	۱۷	۰/۲۱۹	۱/۱۶	۹۸/۰۱
۸	۰/۵۶۵	۲/۹۸	۸۱/۸۷	۱۸	۰/۲۰۰	۱/۰۶	۹۹/۰۷
۹	۰/۴۷۵	۲/۵۰	۸۴/۳۷	۱۹	۰/۱۹۹	۰/۹۳۲	۱۰۰
۱۰	۰/۴۲۴	۲/۲۳	۸۶/۶۰				

بر اساس جدول ۲، جهت انجام تحلیل عاملی از روش تحلیل مولفه‌های اصلی و چرخش واریماکس استفاده شد. مشخصه‌های آماری نشان داد که ارزش ویژه‌ی چهار عامل بزرگتر از یک است و مجموع این عوامل می‌توانند در حدود ۶۸ درصد از واریانس کل متغیر بازیگوشی روان‌شناختی را تبیین نمایند.

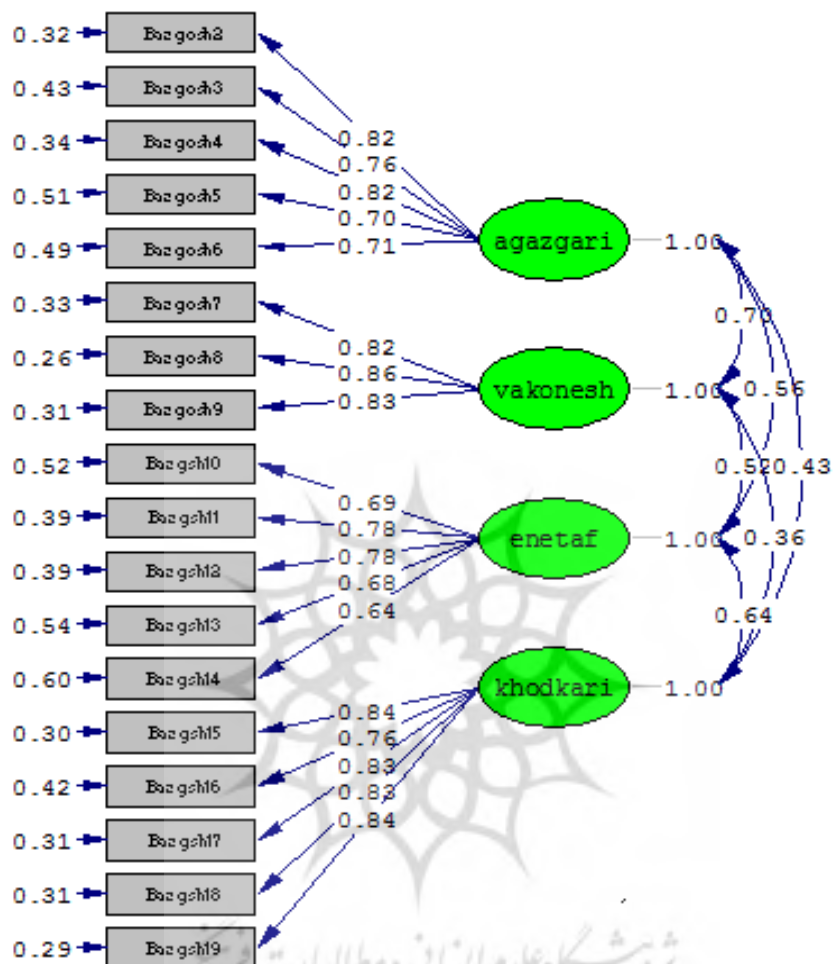
بر اساس جدول ۳، نتایج تحلیل اکتشافی نشان داد که بار عاملی پرسش ۱ برابر با ۰/۲۴ بود و از پرسشنامه‌ی نهایی حذف شد، زیرا پرسشی که در تحلیل اکتشافی بار عاملی کمتر از ۰/۴ داشته باشد، باید از پرسشنامه حذف شود (خدایاری‌فرد، حجازی، حسنی‌راد و مک-گرث، ۱۳۹۹). بر این اساس، چهار عامل کشف شده در پرسشنامه بازیگوشی روان‌شناختی به ترتیب دارای ۵، ۵، ۳ و ۵ پرسش بودند که بارهای عاملی هر پرسش در تقاطع با عامل کشف شده‌ی مرتبط با آن‌ها در جدول ۳ نشان داده شده است.

جدول ۳. ماتریس همبستگی چرخش یافته

ابعاد تعیین شده در پرسشنامه				عامل‌ها
واکنش‌پذیری	انعطاف‌پذیری	آغاز‌گری	خودکاری	سؤال‌ها
			۰/۸۵	سؤال ۱۵
			۰/۸۴	سؤال ۱۶
			۰/۸۱	سؤال ۱۷
			۰/۸۰	سؤال ۱۸
			۰/۷۸	سؤال ۱۹
		۰/۷۸		سؤال ۲
		۰/۷۷		سؤال ۳
		۰/۷۷		سؤال ۴
		۰/۷۰		سؤال ۵

سؤال ۶	۰/۶۹			
سؤال ۱۰	۰/۸۷			
سؤال ۱۱	۰/۸۱			
سؤال ۱۲	۰/۷۲			
سؤال ۱۳	۰/۶۴			
سؤال ۱۴	۰/۵۳			
سؤال ۷	۰/۷۹			
سؤال ۸	۰/۷۷			
سؤال ۹	۰/۷۲			
ارزش ویژه	۱/۱۹۸	۱/۳۸۲	۲/۶۳۵	۷/۷۰

با توجه به محتوای موردسنجش توسط هر بعد، چهار عامل کشف‌شده به ترتیب خودکاری، آغازگری، انعطاف‌پذیری و واکنش‌پذیری نام‌گذاری شدند. بنابراین، بعد باور درباره‌ی بازیگوشی که در نسخه اصلی پرسشنامه‌ی بازیگوشی شن، چیک و زین (۲۰۱۴) وجود داشت، در تحلیل عاملی شناسایی نشد و در پرسشنامه‌ی اعتباریابی شده بازیگوشی روان‌شناختی در نمونه‌ی ایرانی حذف شد.

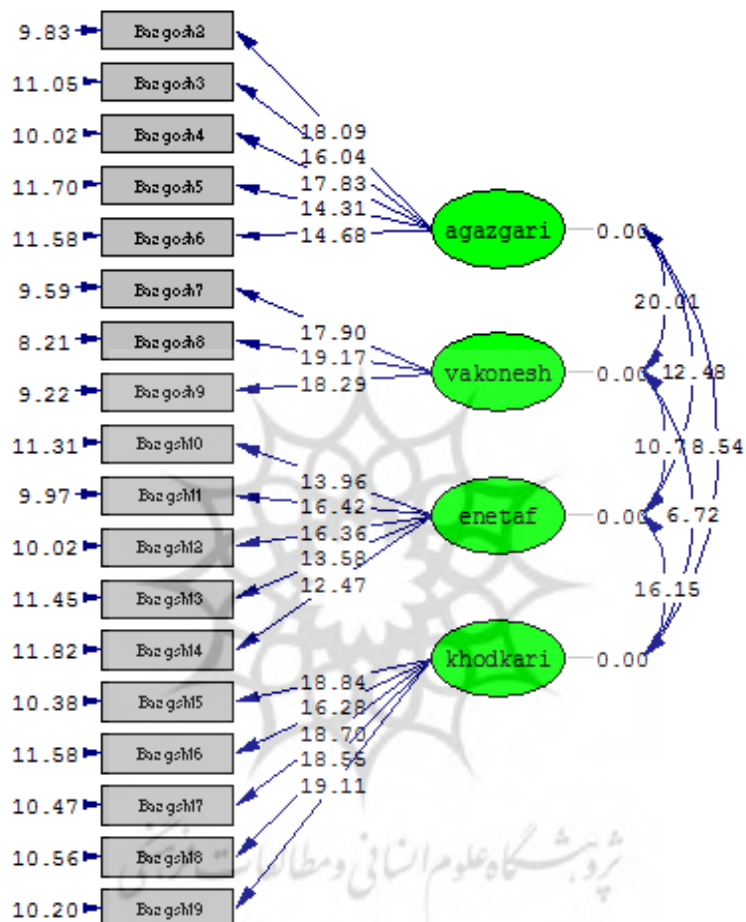


Chi-Square=369.64, df=129, P-value=0.00000, RMSEA=0.073

شکل ۳. تحلیل عاملی تأییدی برای بررسی ابعاد پرسشنامه بازیگوشی روان‌شناختی در حالت ضرایب استاندارد

بر اساس شکل ۳، مدل برازش داده شده برای تحلیل عاملی تأییدی پرسشنامه بازیگوشی روان‌شناختی در حالت ضرایب استاندارد مورد تأیید قرار گرفته است. یافته‌های بدست آمده از تحلیل عاملی تأییدی، نتایج حاصل از تحلیل عاملی کتشافی مبنی بر چهار عاملی بودن

سازه‌ی بازیگوشی روان‌شناختی را تأیید می‌کند، زیرا ضرایب استاندارد بدست‌آمده برای تمام سؤال‌ها در سطحی بسیار بالا است.



Chi-Square=369.64, df=129, P-value=0.00000, RMSEA=0.073

شکل ۴: تحلیل عاملی تأییدی برای بررسی ابعاد پرسشنامه بازیگوشی روان‌شناختی در حالت ضرایب معناداری

بر اساس شکل ۴، با توجه به این که میزان  $t$ -value بدست‌آمده برای تمام پرسش‌های مربوط به هر چهار بعد بالاتر از ۱/۹۶ است، همه‌ی سؤال‌ها اعتبار لازم برای حضور در پرسشنامه را دارند، زیرا هرگاه سطح محاسبه‌شده‌ی  $t$ -value برای یک سؤال بالاتر از

۱/۹۶ باشد، روایی آن سؤال برای سنجش عامل مربوط به آن تأیید می‌شود و این اصل در ارتباط با سؤال‌های پرسشنامه بازیگوشی روان‌شناختی صدق می‌کند.

مدل تدوین شده بر مبنای چارچوب نظری و پیشینه تجربی تا چه اندازه با واقعیت انطباق دارد؟ این سؤالی است که هر پژوهشگری که پژوهش خود را در چارچوب یک مدل معادله ساختاری تدوین کرده است، با آن روبرو بوده و مایل است به آن پاسخ دهد. معیارهای علمی قابل پذیرش برای تأیید مدل نظری با استفاده از داده‌های گردآوری شده، بحث اصلی در «شاخص‌های برازش مدل»<sup>۱</sup> را تشکیل می‌دهد که در ادامه به آن پرداخته شده است.

جدول ۴. شاخص‌های برازش مدل پرسشنامه بازیگوشی روان‌شناختی

شاخص برازش مدل	مقدار شاخص	وضعیت برازش
ریشه میانگین مجذورات تقریب <sup>۲</sup>	۰/۰۸۷	مطلوب است
شاخص برازش استاندارد <sup>۳</sup>	۰/۹۶	مطلوب است
شاخص برازش تطبیقی <sup>۴</sup>	۰/۹۷	مطلوب است
شاخص برازش این کری متناهی <sup>۵</sup>	۰/۹۷	مطلوب است
شاخص برازندگی نسبی <sup>۶</sup>	۰/۹۵	مطلوب است
شاخص نیکویی برازش <sup>۷</sup>	۰/۹۰	مطلوب است
شاخص نسبت کای اسکوئر به درجه آزادی <sup>۸</sup>	۳/۸۱	مطلوب است

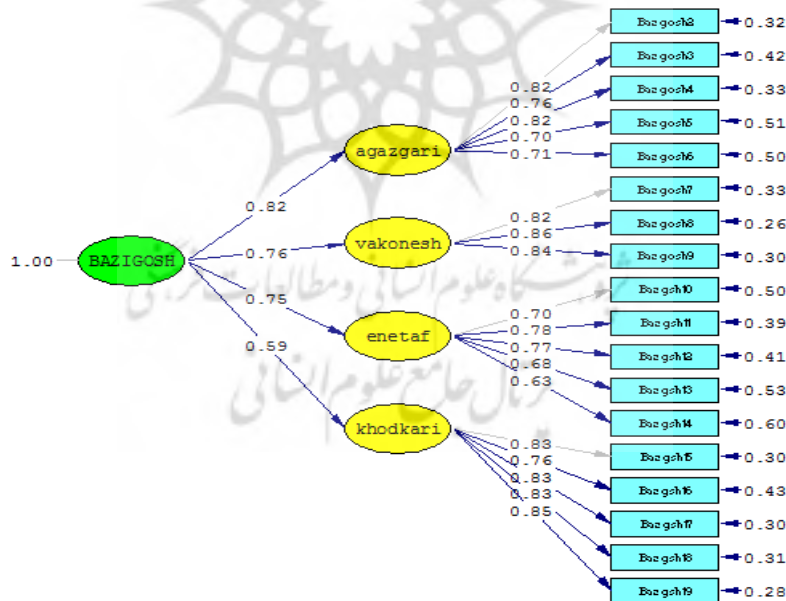
شاخص ریشه میانگین مربعات خطاهای تخمین (RMSEA) از شاخص‌های اساسی نیکویی برازش در مدل‌یابی معادلات ساختاری است. بر اساس دیدگاه (مک کالوم و همکاران، ۱۹۹۶؛ به نقل از هومن، ۱۳۸۷)، اگر مقدار این شاخص کمتر از ۰/۱ باشد، برازندگی مدل در سطح مناسب است و اگر مقدار این شاخص فراتر از این میزان باشد، برازش مدل طراحی شده ضعیف است. در پژوهش حاضر، با توجه به این که مقدار این

1. modeling fit indexes
2. root mean square error of approximation (RMSEA)
3. normalized fitness index (NFI)
4. comparative fitness index (CFI)
5. incremental fitness index (IFI)
6. relative fitness index (RFI)
7. goodness of fit index (GFI)
8. CMIN/df

شاخص برابر با ۰/۰۸۷ است، برازش مدل توسط شاخص (RMSEA) تأیید می‌شود. همچنین، زمانی که نتیجه تقسیم  $\chi^2$  محاسبه شده بر میزان df کمتر از ۵ باشد، برازش مدل تأیید می‌شود. بر همین اساس، با توجه به این که میزان این شاخص در مدل پیش‌رو برابر با ۳/۸۱ است، برازش مناسب مدل پشتیبانی می‌شود. افزون بر این، هرگاه میزان شاخص برازش استاندارد، برازش تطبیقی، برازش این‌کری منتال، برازندگی نسبی و نیکویی برازش بالاتر یا مساوی ۰/۹ محاسبه شود، برازندگی مناسب مدل تأیید می‌شود؛ که بر اساس جدول ۳، در این مدل، مقدار تمامی این شاخص‌ها بالاتر از این مقدار است (به ترتیب برابر با ۰/۹۶، ۰/۹۷، ۰/۹۷، ۰/۹۷، ۰/۹۵ و ۰/۹۰). بر اساس مجموع ملاک‌ها، برازش مناسب مدل سنجش پرسشنامه بازیگوشی روان‌شناختی مورد تأیید قرار می‌گیرد.

### ج) تحلیل عاملی مرتبه دوم پرسشنامه بازیگوشی روان‌شناختی

برای بررسی توان هر یک از ابعاد شناسایی شده در تعیین میزان واقعی بازیگوشی روان‌شناختی از روش تحلیل عاملی مرتبه دوم بهره گرفته شده است.



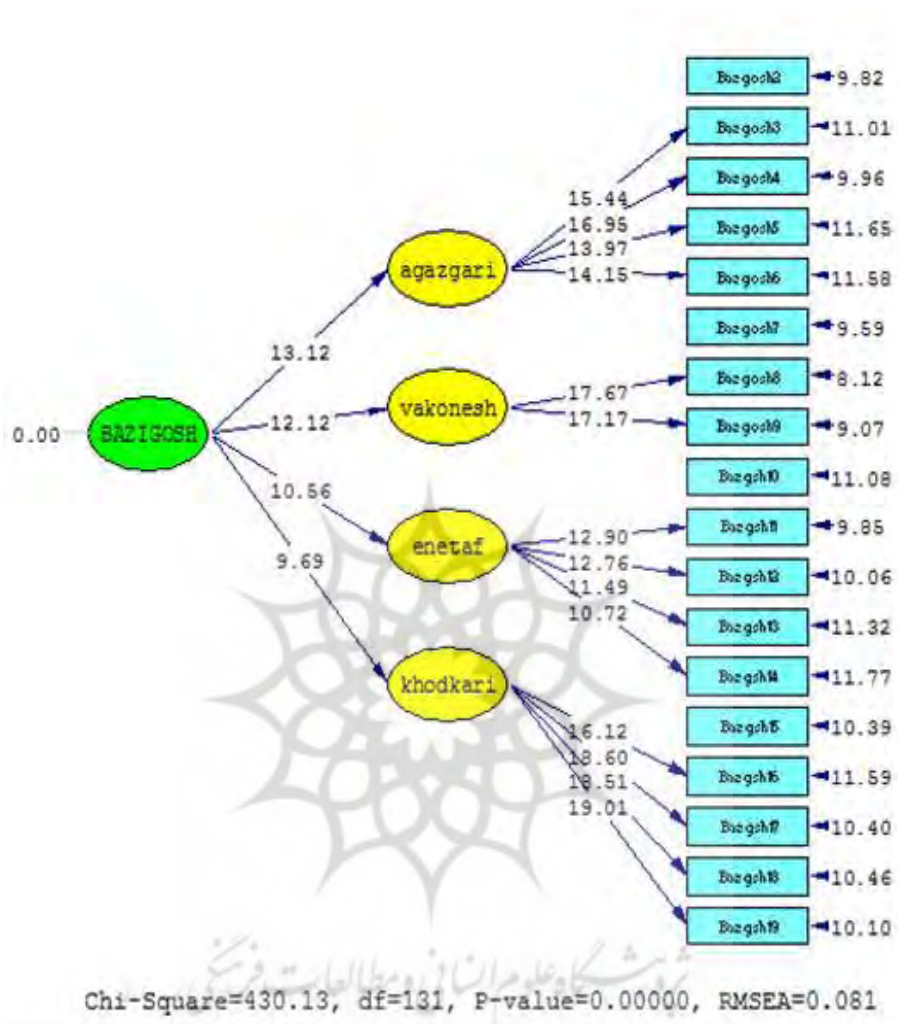
Chi-Square=430.13, df=131, P-value=0.00000, RMSEA=0.081



شکل ۵: تحلیل عاملی مرتبه دوم برای تعیین اثر ابعاد سازه‌ی بازیگوشی روان‌شناختی (در حالت ضرایب استاندارد)

شکل ۵ بیان‌گر این است که چهار بعد شناسایی شده برای سازه‌ی بازیگوشی روان‌شناختی در این مطالعه، یعنی ابعاد آغازگری، واکنش‌پذیری، انعطاف‌پذیری و خودکاری به ترتیب دارای ضرایب تأثیر برابر با ۰/۸۲، ۰/۷۶، ۰/۷۵ و ۰/۵۹ بر تبیین این ویژگی روان‌شناختی هستند؛ که ضرایبی با اثرگذاری بالا هستند.





شکل ۶. تحلیل عاملی مرتبه دوم برای تعیین اثر ابعاد سازه‌ی بازیگوشی روان‌شناختی (در حالت ضرایب معناداری)

بر اساس شکل ۶، مقدار  $t$  بدست‌آمده برای تعیین توان چهار بعد آغازگری، واکنش‌پذیری، انعطاف‌پذیری و خودکاری در تبیین سازه‌ی بازیگوشی روان‌شناختی به ترتیب برابر با ۱۳/۱۲، ۱۲/۱۲، ۱۰/۵۶ و ۹/۶۹ است. با توجه به این که تمام این مقادیر از ۱/۹۶ بالاتر هستند، پس تأثیر چهار بعد شناسایی شده بر متغیر بازیگوشی روان‌شناختی معنادار است.

برای سنجش پایایی پرسشنامه مورد مطالعه در این پژوهش، ضریب آلفای کرونباخ برای کل آزمون و چهار خرده‌مقیاس شناسایی شده محاسبه شد. بر این اساس، میزان این شاخص برای بعد آغازگری برابر با ۰/۸۷، بعد واکنش‌پذیری برابر با ۰/۸۸، بعد انعطاف‌پذیری برابر با ۰/۸۴، بعد خودکاری برابر با ۰/۹۱ و برای کل آزمون بازیگوشی روان‌شناختی برابر با ۰/۹۲ بود.

جدول ۵. هنجار آزمون بازیگوشی روان‌شناختی بر اساس نمرات Z و T

نمره خام	T	Z	نمره خام	T	Z	نمره خام	T	Z	نمره خام	T	Z
۳۵	۲۹/۲	-۲/۰۷	۷۹	۴۸/۷	-۰/۱۴	۸۰	۳۹/۴	-۱/۰۶	۹۹	۵۷/۵	۰/۷۵
۳۶	۲۹/۷	-۲/۰۳	۸۱	۴۹/۱	-۰/۰۹	۸۱	۳۹/۸	-۱/۰۲	۱۰۰	۵۷/۹	۰/۷۹
۳۸	۳۰/۶	-۱/۹۴	۸۲	۴۹/۵	-۰/۰۵	۸۳	۴۰/۳	-۰/۹۷	۱۰۱	۵۸/۳	۰/۸۳
۴۰	۳۱/۵	-۱/۸۵	۸۳	۵۰	.	۸۴	۴۰/۷	-۰/۹۳	۱۰۲	۵۸/۸	۰/۸۸
۴۱	۳۱/۹	-۱/۸۱	۸۴	۵۰/۴	۰/۰۴	۸۵	۴۱/۱	-۰/۸۸	۱۰۳	۵۹/۲	۰/۹۲
۴۲	۳۲/۴	-۱/۷۶	۸۵	۵۰/۹	۰/۰۸	۸۶	۴۱/۶	-۰/۸۴	۱۰۴	۵۹/۷	۰/۹۷
۴۳	۳۲/۸	-۱/۷۲	۸۶	۵۱/۳	۰/۱۳	۸۷	۴۲/۵	-۰/۷۵	۱۰۵	۶۰/۱	۱/۰۱
۴۴	۳۳/۲	-۱/۶۸	۸۷	۵۱/۷	۰/۱۷	۸۸	۴۲/۹	-۰/۷۱	۱۰۶	۶۰/۵	۱/۰۵
۴۵	۳۳/۷	-۱/۶۳	۸۸	۵۲/۲	۰/۲۲	۸۹	۴۳/۴	-۰/۶۶	۱۰۷	۶۱	۱/۱۰
۴۶	۳۴/۱	-۱/۵۹	۸۹	۵۲/۶	۰/۲۶	۹۰	۴۳/۸	-۰/۶۲	۱۰۸	۶۱/۴	۱/۱۴
۴۷	۳۴/۶	-۱/۵۴	۹۰	۵۳/۱	۰/۳۱	۹۱	۴۴/۲	-۰/۵۸	۱۰۹	۶۱/۹	۱/۱۹
۴۸	۳۵	-۱/۵۰	۹۱	۵۳/۵	۰/۳۵	۹۲	۴۴/۷	-۰/۵۳	۱۱۰	۶۲/۳	۱/۲۳
۴۹	۳۵/۴	-۱/۴۶	۹۲	۵۳/۹	۰/۳۹	۹۳	۴۵/۶	-۰/۴۴	۱۱۲	۶۳/۲	۱/۳۲
۵۰	۳۵/۹	-۱/۴۱	۹۳	۵۴/۴	۰/۴۴	۹۴	۴۵/۳	-۰/۴۰	۱۱۳	۶۳/۶	۱/۳۶
۵۱	۳۶/۳	-۱/۳۷	۹۴	۵۴/۸	۰/۴۸	۹۵	۴۶	-۰/۳۶	۱۱۴	۶۴/۱	۱/۴۱
۵۲	۳۶/۸	-۱/۳۲	۹۵	۵۵/۳	۰/۵۳	۹۶	۴۶/۹	-۰/۳۱	۱۱۵	۶۴/۵	۱/۴۵
۵۳	۳۷/۲	-۱/۲۸	۹۶	۵۵/۷	۰/۵۷	۹۷	۴۷/۳	-۰/۲۷	۱۱۶	۶۴/۹	۱/۴۹
۵۴	۳۷/۶	-۱/۲۴	۹۷	۵۶/۱	۰/۶۱	۹۸	۴۷/۸	-۰/۲۲	۱۲۵	۶۸/۹	۱/۸۹
۵۵	۳۸/۱	-۱/۱۹	۹۸	۵۶/۶	۰/۶۶	۹۹	۴۸/۲	-۰/۱۸	۱۲۷	۶۹/۸	۱/۹۸
۵۶	۳۸/۵	-۱/۱۵	۹۹	۵۷	۰/۷۰	۷۸	۴۸/۲	-۰/۱۸	۱۳۳	۷۲/۴	۲/۲۴

انحراف معیار = ۱۰/۰۱ میانگین = ۵۰/۰۱

بر اساس جدول ۵، هنجار آزمون بازیگوشی بر اساس نمرات استاندارد T با میانگین ۵۰ و انحراف معیار ۱۰ به دست آمده است. در این فرمول، T نمره تراز شده‌ی نمرات Z

محاسبه شده برای نمرات خام حاصل از پاسخ آزمودنی‌ها است که مبتنی بر فرمول روبرو است:

$$T = 10Z + 50$$

همان طور که دیده می‌شود، میانگین و انحراف معیار کلی آزمون بازیگوشی روان‌شناختی به ترتیب برابر با ۵۰/۰۱ و ۱۰/۰۱ است. برای نمونه، اگر مجموع نمرات یک فرد در پاسخ به پرسشنامه بازیگوشی روان‌شناختی برابر با ۱۰۰ باشد، نمره Z وی برابر با ۰/۷۹ و نمره استاندارد t وی برابر با ۵۷/۹ است که نشان می‌دهد در گروه بسیار بازیگوش قرار دارد.

به منظور تعیین سطح بازیگوشی روان‌شناختی افراد بر اساس نمره‌ای که در این آزمون به دست می‌آورند، نقاط برش تعیین شد. برای انجام این منظور چهار گروه از افراد بر اساس محاسبه چارک‌های نمرات T مشخص شدند. گروه اول افرادی بودند که دارای نمرات T بالاتر از ۵۷ بودند و بر طبق مقیاس پرسشنامه‌ی بازیگوشی روان‌شناختی، گروه "افراد بسیار بازیگوش" نامیده شدند. گروه دوم نمرات T بین ۵۲ تا ۵۷ را به دست آورده بودند و گروه "افراد بازیگوش" نامیده شدند. گروه سوم، افراد دارای نمرات T از ۴۱ تا ۵۲ بودند که با عنوان گروه "افراد آرام" نام‌گذاری شدند و گروه آخر، دارای نمرات T پایین‌تر از ۴۱ بودند؛ که بر اساس مقیاس پرسشنامه بازیگوشی روان‌شناختی، گروه "بسیار آرام" نامیده شدند.

### بحث و نتیجه‌گیری

هدف از این مطالعه، اعتباریابی ابزاری مناسب و بومی‌شده برای اندازه‌گیری بازیگوشی روان‌شناختی در افراد بزرگسال بود؛ تا به کمک آن بتوان میزان برخورداری افراد از این ویژگی شخصیتی، که دارای پیامدهای روان‌شناختی مثبت فراوان است، را در افراد نوجوان، جوان و مسن‌تر اندازه‌گیری نمود. بر این اساس، در گام نخست، جستجوی گسترده‌ای به منظور یافتن ابزاری مناسب برای اندازه‌گیری بازیگوشی روان‌شناختی انجام شد؛ که یافته‌ها حاکی از آن بود که در داخل کشور هیچ ابزار معتبری (دارای روایی، پایایی و هنجار) در این زمینه وجود ندارد و لزوم شناسایی ابزاری مناسب در این زمینه به عینه مشاهده شد. در این راستا، بررسی‌های پژوهشگران نشان داد که پرسشنامه‌شن و همکاران (۲۰۱۴) با توجه به زیربنای نظری قوی، جدید بودن، جامع بودن و داشتن روایی و

پایایی مناسب در نسخه‌ی اصلی، گزینش شد. پس از انتخاب پرسشنامه مناسب، گویه‌های آن ترجمه شد و روایی محتوایی آن توسط اساتید روان‌شناسی مورد تأیید قرار گرفت. در نخستین اقدام، برای کشف و شناسایی ابعاد ویژگی بازیگوشی در این پرسشنامه از تحلیل عاملی اکتشافی بهره گرفته شد. نتایج بررسی‌های به عمل آمده در جدول ۱ نشان داد که آزمون کفایت نمونه‌گیری در سطحی بسیار مطلوب بود و بدین ترتیب، می‌توان اطمینان یافت که نمونه انتخاب‌شده برای انجام این پژوهش بسنده بوده است. در گام بعد، بررسی نتایج آزمون نمودار شن‌ریزه در شکل ۱ و سنجش شاخص واریانس و مقادیر ویژه ابعاد در جدول ۲ نشان داد که مقدار ویژه چهار عامل در پرسشنامه بازیگوشی روان‌شناختی دارای مقدار ویژه بالاتر از ۱ بود و این چهار عامل می‌توانند ۶۸ درصد واریانس بازیگوشی روان‌شناختی را تبیین نمایند. بر اساس جدول ۳، محاسبه‌ی ماتریس همبستگی چرخش‌یافته موجب حذف مؤلفه‌ی باور از بعد انگیزش جستجوی سرگرمی شد، زیرا پرسش نخست این مؤلفه "من همیشه از قاعده و قانون پیروی نمی‌کنم" بار عاملی بالایی بر روی این مؤلفه نداشت و پرسش دوم آن "به نظر من سرگرمی، بازی و شوخی بخش مهمی از زندگی انسان است" دارای بار عاملی نیرومندی بر روی مؤلفه‌ی آغازگری (در بعد انگیزش جستجوی سرگرمی) بود. با وجود حذف مؤلفه‌ی باور، چهار عامل کشف‌شده دیگر، با توجه به محتوای موردسنجش توسط پرسش‌ها، به ترتیب بعد خودکاری، آغازگری، انعطاف‌پذیری و واکنش‌پذیری نام‌گذاری شدند. در تبیین حذف این عامل می‌توان به این نکته اشاره کرد که ساخت یک ابزار مناسب برای اندازه‌گیری بازیگوشی بزرگسالان باید مبتنی بر آیتم‌هایی باشد که در درجه نخست، بازیگوشی را به صورت رفتار قابل مشاهده اندازه‌گیری کند؛ نه باورهایی که الزاماً ممکن است به رفتار همراه با بازیگوشی تبدیل نشود. به جزء این مؤلفه، گویه‌های دیگر ابعاد بازیگوشی روان‌شناختی که این متغیر را در قالب رفتار می‌سنجند، با داشتن بار عاملی مناسب و ضریب اثر بالا مورد تأیید قرار گرفتند.

در نخستین اقدام، برای کشف و شناسایی ابعاد ویژگی بازیگوشی در این پرسشنامه از تحلیل عاملی اکتشافی بهره گرفته شد. نتایج بررسی‌های به عمل آمده در جدول ۱ نشان داد که آزمون کفایت نمونه‌گیری در سطحی بسیار مطلوب بود و بدین ترتیب، می‌توان اطمینان یافت که نمونه انتخاب‌شده برای انجام این پژوهش بسنده بوده است. در گام بعد، بررسی

نتایج آزمون نمودار شن‌ریزه در شکل ۱ و سنجش شاخص واریانس و مقادیر ویژه ابعاد در جدول ۲ نشان داد که مقدار ویژه چهار عامل در پرسشنامه بازیگوشی روان‌شناختی دارای مقدار ویژه بالاتر از ۱ بود و این چهار عامل می‌توانند ۶۸ درصد واریانس بازیگوشی روان‌شناختی را تبیین نمایند. بر اساس جدول ۳، محاسبه‌ی ماتریس همبستگی چرخش یافته موجب حذف مؤلفه‌ی باور از بعد انگیزش جستجوی سرگرمی شد، زیرا پرسش نخست این مؤلفه "من همیشه از قاعده و قانون پیروی نمی‌کنم" بار عاملی بالایی بر روی این مؤلفه نداشت و پرسش دوم آن "به نظر من سرگرمی، بازی و شوخی بخش مهمی از زندگی انسان است" دارای بار عاملی نیرومندی بر روی مؤلفه‌ی آغازگری (در بعد انگیزش جستجوی سرگرمی) بود. با وجود حذف مؤلفه‌ی باور، چهار عامل کشف‌شده دیگر، با توجه به محتوای موردسنجش توسط پرسش‌ها، به ترتیب بعد خودکاری، آغازگری، انعطاف‌پذیری و واکنش‌پذیری نام‌گذاری شدند. در تبیین حذف این عامل می‌توان به این نکته اشاره کرد که ساخت یک ابزار مناسب برای اندازه‌گیری بازیگوشی بزرگسالان باید مبتنی بر آیتم‌هایی باشد که در درجه نخست، بازیگوشی را به صورت رفتار قابل مشاهده اندازه‌گیری کند؛ نه باورهایی که الزاماً ممکن است به رفتار همراه با بازیگوشی تبدیل نشود. به جزء این مؤلفه، گویه‌های دیگر ابعاد بازیگوشی روان‌شناختی که این متغیر را در قالب رفتار می‌سنجند، با داشتن بار عاملی مناسب و ضریب اثر بالا مورد تأیید قرار گرفتند.

در گام بعد، برای بررسی درستی تحلیل عاملی اکتشافی، تحلیل عاملی تأییدی مورد استفاده قرار گرفت. بر این اساس، بنا بر نتایج شکل ۲ و ۳، محاسبه‌ی مقدار  $t$ -value بالاتر از  $1/96$  و بار عاملی بالاتر از  $0/5$  برای تمام پرسش‌ها در تمام ابعاد، مهر تأییدی بر تحلیل عاملی اکتشافی زده شد. همچنین، بر اساس جدول ۳، مناسب بودن میزان شاخص‌های برازش نشان از برازندگی مناسب مدل اندازه‌گیری بازیگوشی روان‌شناختی بود. همچنین، بر اساس شکل ۴ و ۵، نتایج تحلیل عاملی مرتبه دوم نشان داد که چهار بعد بازیگوشی روان‌شناختی، یعنی آغازگری، واکنش‌پذیری، انعطاف‌پذیری و خودکاری به ترتیب دارای ضریب تأثیری برابر با  $0/82$ ،  $0/76$ ،  $0/75$  و  $0/59$  بر تبیین این سازه‌ی روان‌شناختی هستند. این بدان معنا است که در شناسایی میزان بازیگوشی افراد، مهم‌ترین عامل، آغازگری سرگرمی و شوخی توسط افراد است و در درجه بعد، مؤلفه‌هایی مانند واکنش‌پذیری،

پاسخگویی، انعطاف، تحریک لحظه‌ای و داشتن روحیه شوخ طبعی می‌توانند شکل دهنده‌ی مفهوم بازیگوشی روان‌شناختی باشند.

بررسی ابزارهای موجود در زمینه اندازه‌گیری بازیگوشی روان‌شناختی افراد بزرگسال نشان‌گر این است که تاکنون در این زمینه، تلاش‌های اندکی به ویژه در داخل کشور به انجام رسیده است. با این وجود، برخی مقیاس‌های نه‌چندان کامل در این زمینه ارائه شده که بررسی آن‌ها به درک بهتر ابزار اعتباریابی شده در این پژوهش کمک می‌کند. برای نمونه، گلین و وبستر<sup>۱</sup> (۱۹۹۲؛ به نقل از شن و همکاران، ۲۰۱۴) ابزاری با عنوان مقیاس بازیگوشی بزرگسالان<sup>۲</sup> (APS) با ابعاد بیان‌گری<sup>۳</sup>، سرگرمی<sup>۴</sup>، خلاقیت<sup>۵</sup> و حماقت<sup>۶</sup> ارائه کردند که به سبب ضعف در روایی محتوایی گویه‌ها و مفهوم‌سازی نسبتاً محدود مورد تردید قرار گرفت. شیفر و گرینبرگ<sup>۷</sup> (۱۹۹۷) نیز نوعی مقیاس بازیگوشی<sup>۸</sup> (PSA) ساختند؛ که بررسی‌ها نشان داد به علت اعتبارسنجی تجربی محدود، حتی در جوامع خارجی سندیت چندانی ندارد. اوکانل<sup>۹</sup> و همکاران (۲۰۰۰) نیز نوعی مقیاس بازیگوشی با عنوان مقیاس بازیگوشی (PS) طراحی نمودند که چندان مورد استفاده قرار نگرفت. افزون بر این، اعتبارسنجی همه این مقیاس‌ها به سبب استفاده از روش‌های معیوب و مشکل‌زا، که متغیر بازیگوشی را با وجود چندبعدی بودن به‌عنوان سازه یک بعدی در نظر می‌گرفتند، شدیداً به خطر افتاد.

افزون بر این مقیاس‌ها، در برخی مدل‌های نظری دیگر تلاش شده است تا ماهیت بازیگوشی از راه شناسایی ابعاد زیربنایی آن مشخص شود. برای نمونه، بارنت (۲۰۰۷) باور دارد که بازیگوشی دربرگیرنده‌ی چهار بعد گروه‌جویی (اجتماعی بودن)، انعطاف‌پذیری (غیر قابل پیش‌بینی بودن)، طنزآمیزی (خنده‌رویی و شوخ طبعی) و پویا بودن (پرانرژی بودن) است. مگنسون و بارنت (۲۰۱۳)، پرویر و رودن (۲۰۱۳) و کیان و یارنال (۲۰۱۱) با

1. Glynn and Webster
2. adult playfulness scale
3. expressive
4. fun
5. creativity
6. silly
7. Schaefer and Greenberg
8. playfulness scale for adults
9. O'Connell

استفاده از ابعاد ابزار بارنت (۲۰۰۷)، مقیاس بازیگوشی برای افراد جوان<sup>۱</sup> را ارائه کردند. این مقیاس تا اندازه‌ای با موفقیت مورد استفاده قرار گرفت. پرویر و رودن (۲۰۱۳) این گونه استدلال کرده‌اند که باید ارتباط و همپوشانی شاد بودن به‌عنوان یک مولفه‌ی اساسی بهزیستی روان‌شناختی با بازیگوشی مورد توجه قرار گیرد. پرویر و جهل (۲۰۱۳) یک پرسشنامه بازیگوشی هفده پرسشی را بر اساس تحلیل عاملی ارائه کرده و بر پنج بعد شوخ‌طبعی، شاد بودن - انعطاف، بیان‌گری، برون‌گرایی و ذهن‌گرایی - خلاقیت تأکید نمودند. تحلیل‌های بعدی نشان داد که عامل شاد بودن - انعطاف (برون‌گرایی و ثبات احساسی) و عامل بیان‌گری (برون‌گرا) دارای همپوشانی بسیار نیرومند با ویژگی‌های شخصیتی گسترده‌تر هستند؛ که نشان‌دهنده سوگیری در طراحی ابزارهای موجود برای اندازه‌گیری صفاتی مانند برون‌گرایی و ثبات احساسی است (پرویر و راش، ۲۰۱۱). پرویر (۲۰۱۴) تأکید نمود که بازیگوشی روان‌شناختی یک سازه با پنج عنصر خوشحال بودن، تنوع‌طلبی، خلاقیت‌طلبی، ذهن‌گرایی و تکان‌شگری است. این پژوهشگر همچنین در سال ۲۰۱۵، یک مدل ساختاری دیگر از بازیگوشی با چهار عنصر دگرگرایی، سرزندگی و نشاط، ذهن‌گرایی، تنوع‌طلبی معرفی نموده است.

بر اساس آنچه گفته شد، ساختار پرسشنامه‌ی بازیگوشی روان‌شناختی که در این پژوهش بر اساس تحلیل عاملی اکتشافی و تأییدی مورد کنکاو قرار گرفت، با داشتن ویژگی‌های زیر می‌تواند ابزاری مناسب برای سنجش ویزگی بازیگوشی روان‌شناختی باشد:

- پایایی مناسب سازه کلی بازیگوشی و ابعاد آن،
- روایی مناسب: روایی این پرسشنامه با روش محتوایی، ملاکی و سازه مورد تأیید قرار گرفت،
- این ابزار، پرسشنامه‌ای جامع، دانش‌محور، کاربردی و مبتنی بر روش‌شناسی درست است که بر اساس فرهنگی بومی اعتباریابی شده است.

بر این اساس، به همه معلمان و روان‌شناسان پیشنهاد می‌شود که از این ابزار به منظور تعیین سطح بازیگوشی افراد بهره بگیرند. همچنین، به پژوهشگران پیشنهاد می‌شود که رابطه میان این متغیر و دیگر متغیرها مانند پیشرفت تحصیلی، انگیزش پیشرفت، خوش‌بینی،



سازگاری اجتماعی و متغیرهای همانند مورد بررسی قرار گیرد تا از این راه بتوان از سودمندی‌های این متغیر شخصیتی در محیط‌های آموزشی و کاری بهره گرفت. از جمله محدودیت‌های این پژوهش می‌توان به محدود شدن جامعه‌ی آن به دوره نوجوانی، اشاره کرد.

### منابع

- حبیب‌پور، کرم و صفری‌شالی، رضا. (۱۳۹۰). «راهنمای جامع کاربرد SPSS در تحقیقات پیمایشی (تحلیل داده‌های کمی)». تهران، چاپ اول، تهران، انتشارات متفکران: لویه.
- چراغیان، حدیث؛ امرایی، عاطفه؛ حیدری، ناصر و آریا، نازنین. (۱۳۹۵). رابطه خلاقیت و راهبردهای مقابله با استرس با بازیگوشی دانشجویان. *اندیشه‌های نوین تربیتی*، دانشگاه الزهراء، ۱۲(۳)، ۶۰-۳۹.
- علی‌پور، احمد؛ نوربالا، احمدعلی؛ ازه‌ای، جواد و مطیعان، حسین. (۱۳۷۹). شادکامی و عملکرد ایمنی بدن. *مجله روان‌شناسی*، ۴(۳)، ۲۱۹-۲۳۰.
- هادی‌نژاد، حسن و زارعی، فاطمه. (۱۳۸۸). پایایی، اعتبار و هنجاریابی پرسشنامه شادکامی آکسفورد. *پژوهش‌های روان‌شناختی*، ۱۲ (۱ و ۲)، ۶۲-۷۷.
- هومن، حیدرعلی. (۱۳۸۷). *مدل‌یابی معادلات ساختاری با کاربرد نرم‌افزار لیزرل*. چاپ اول، تهران: سمت.
- بیانی، علی اصغر. (۱۳۸۵). بررسی پایایی و روایی مقیاس افسردگی - شادکامی. *مجله‌ی دانش و پژوهش در روان‌شناسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد خوراسگان*، ۲۹، ۳۱-۴۰.
- زارعی منوجان، نسیم؛ حسینچاری، مسعود؛ جوکار، بهرام و شیخ‌الاسلامی، راضیه. (۱۳۹۹). ویژگی‌های روان‌سنجی پرسشنامه سرمایه روان‌شناختی تحصیلی در نوجوانان. *فصلنامه اندازه‌گیری تربیتی*، ۱۰ (۴۰)، ص ۶۳-۳۱.
- خدایاری‌فرد، محمد؛ حجازی، الهه؛ حسنی راد، مرجان و مک‌گرث، رابرت. (۱۳۹۹). *ساخت و رواسازی پرسشنامه توانمندیهای منس ایرانیان*. *فصلنامه اندازه‌گیری تربیتی*، ۱۰ (۴۰)، ص ۸۵-۵۵.

عظیمی، اکرم؛ یزدخواستی، فریبا؛ ابراهیمی، امرالله و مرآئی، محمدرضا. (۱۳۹۹). طراحی مقیاس انعطاف‌پذیری روانشناختی دختران نوجوان و بررسی ویژگی‌های روانسنجی آن. فصلنامه اندازه‌گیری تربیتی. ۱۰ (۴۰)، ص ۱۳۶ - ۱۱۵.

- Forgas, J. P & Innes, J. M. (1989). *Recent Advances in Social Psychology: An International Perspective*. International Union of Psychological Science: Australian Psychological Society. Amsterdam, New York : North-Holland.
- Barnett, L. A. (2007). *The nature of playfulness in young adults*. Personality and Individual Differences journal, 43 (4), 949-958.
- Barnett, L. A. (2011). *How do playful people play? Gendered and racial leisure perspectives*. Motives and preferences of college students. Leisure Sciences Journal, 33, 382-401.
- Fredrickson, B. L. (2001). *The role of positive emotions in positive psychology: broaden-and-build theory of positive emotions*. American Psychologist, 56, 218-226.
- Magnesson, C. D., & Barnett, L. A. (2013). *The playful advantage: How playfulness enhances coping with stress*. Leisure Sciences, 35, 129-144.
- O'Connell, K. A., Mary, M., Grkovich, M. B., Mary, R. C & Saul, S. (2000). *Playfulness, Arousal-Seeking and Rebelliousness during Smoking Cessation*. Personality and Individual Differences 29, 671-83.
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2004). *Character strengths and virtues*. New York, NY: Oxford University Press.
- Proyer, R. T. (2011). *Being playful and smart? The relations of adult playfulness with psychometric and self-estimated intelligence and academic performance*. Learning and Individual Differences, 21(4), 463-467.
- Proyer, R. T. (2014). *A psycho-linguistic approach for studying adult playfulness: A replication and extension toward relations with humor*. Journal of Psychology, 148, 717-735.
- Proyer, R. T. (2017). *A new structural model for the study of adult playfulness: Assessment and exploration of an understudied individual differences variable*. Personality and Individual Differences. 108, 113-122.
- Proyer, R. T., & Jehle, N. (2013). *the basic components of adult playfulness and their relation with personality: The hierarchical factor structure of seventeen instruments*. Personality and Individual Differences, 55, 811-816.
- Proyer, R. T., & Rodden, F. A. (2013). *Is the homoludens cheerful and serious at the same time? An empirical study of Hugo Ratner's notion of Ernstheiterkeit*. Archive for the Psychology of Religion, 35, 213-231.
- Proyer, R. T., & Ruch, W. (2011). *The virtuousness of adult playfulness: The relation of playfulness with strengths of character*. Psychology of Well-Being, 15(22), 1-4.

- Proyer, R. T. (2015). *Playfulness as a personality trait in adults: Its structure, definition, and measurement*. Unpublished habilitation thesis, Zurich, University of Zurich.
- Qian, X. L., & Yarnal, C. (2011). *The role of playfulness in the leisure stress-coping process among emerging adults: An SEM analysis*. *Leisure*, 35, 191–209.
- Schaefer, C & Greenberg. R. (1997). *Measurement of Playfulness: A Neglected Therapist Variable*. *International Journal of Play Therapy*, 6, 21–31.
- Shen, X. S., Chick, G & Zinn, H. (2014). *Validating the Adult Playfulness Trait Scale (APTS) (An Examination of Personality)*. *Homological Network of Playfulness*. *American Journal of Play*, 6, 3, 345-370.
- Yu, P., Wu, J. J., Chen, I & Lin, Y. T. (2007). *Is playfulness a benefit to work? Empirical evidence of professionals in Taiwan*. *International Journal of Technology Management*, 39, 412–429.



## پیوست‌ها

پرسشنامه بازیگوشی اعتباریابی شده و بومی‌شده در ایران

کاملاً مخالفم	تقریباً مخالفم	ناحدهی مخالفم	نه موافق و نه مخالف	ناحدهی موافقم	تقریباً موافقم	کاملاً موافقم	گویه‌های پرسشنامه بازیگوشی
							۱. به نظر من سرگرمی، بازی و شوخی بخش مهمی از زندگی انسان است.
							۲. من تلاش می‌کنم تا در هر کاری فارغ از اهمیت آن، لذت ببرم.
							۳. من فردی هستم که معمولاً در بیشتر موقعیت‌ها شوخی و سرگرمی را آغاز می‌کنم.
							۴. من می‌توانم هر گونه فعالیت را به‌عنوان یک سرگرمی انجام دهم.
							۵. من در بیشتر موقعیت‌ها می‌توانم چیزی سرگرم‌کننده و لذت‌بخش پیدا کنم.
							۶. من از چیزهای شوخ و سرگرم‌کننده که توسط دیگران آغاز شود استقبال می‌کنم.
							۷. هر گاه یک نفر کاری سرگرم‌کننده را آغاز کند، خوشحال می‌شوم که با او همراه شوم.
							۸. من از فعالیت‌های سرگرم‌کننده و شوخی‌آمیز که دیگران آغاز می‌کنند، لذت می‌برم.
							۹. من قواعد اجتماعی رو می‌فهمم، ولی خودم را با آنها محدود نمی‌کنم.
							۱۰. من همیشه هم از قواعد اجتماعی پیروی نمی‌کنم.
							۱۱. برخی مواقع کارهایی را بدون توجه به پیامدهای آن انجام می‌دهم.

آغازگری

واکنش‌پذیری

انعطاف‌پذیری

۱۲. اگر بخواهم کاری انجام دهم معمولاً به دیگران اجازه نمی‌دهم که مرا متوقف کنند.
۱۳. من هرگز نمی‌ترسم که مبادا به سبب شوخ بودن چیزی را از دست بدهم.
۱۴. من اغلب بر اساس تحریک‌های لحظه‌ای دست به کار می‌شوم.
۱۵. من اغلب کارهای بدون برنامه‌ای را انجام می‌دهم.
۱۶. من اغلب بر اساس تحریک‌های آنی عمل می‌کنم.
۱۷. من اغلب اندیشه‌های لحظه‌ای و غیربرنامه‌ریزی شده خود را دنبال می‌کنم.
۱۸. من اغلب احساسات لحظه‌ای و ناگهانی خود را دنبال می‌کنم.

شخصی